

! ADVERTENCIA: Antes de empezar a jugar, lea los apartados de información de seguridad y salud de los manuales de la consola Xbox 360® y los accesorios. Guarde todos los manuales para poder consultarlos más adelante. Para conseguir los manuales de la consola y los accesorios, visite a www.xbox.com/support.

Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada; no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

¿Qué es el sistema PEGI?

El sistema de clasificación por edades PEGI protege a los menores de los juegos no adecuados para un grupo de edad específico. **TENGA EN CUENTA** que no se trata de una guía de la dificultad del juego. Consta de dos partes y permite a los padres y a aquellos que adquieren juegos para niños, realizar la elección apropiada en función de la edad del jugador. La primera parte es una clasificación por edades:



La segunda muestra los iconos indicando el tipo de contenido del juego. Dependiendo del juego, puede haber un número diferente de iconos. La clasificación por edades refleja la intensidad del contenido del juego. Estos iconos son:



Para más información, visite <http://www.pegi.info> y pegionline.eu

ÍNDICE

BREVE HISTORIA DE PANDORA	02
Xbox LIVE	03
CONTROLES PREDETERMINADOS	04
PRIMEROS PASOS	05
CREACIÓN DE UN NUEVO TÚ	06
CÓMO JUGAR	08
CRATURAS PARA MATAR	13
VIAJAR POR EL MUNDO	14
SITIOS A LOS QUE IR	16
GENTE A LA QUE CONOCER	18
CONTROLA TUS COSAS	20
CÓMO USAR LAS INSTALACIONES	22
ÚNETE A TUS AMIGOS	24
CONFIGURACIÓN DE OPCIONES	26
CRÉDITOS	28
GARANTÍA LIMITADA	35



BREVE HISTORIA DE PANDORA

Si hay algo que debes conocer sobre Pandora, es sin duda la Cámara, una antigua construcción alienígena en ruinas que según los rumores contiene fantásticos tesoros. No sé quién habrá propasado tales rumores. Desde luego no fui yo, y mucho menos para atraer aventureros incautos a este planetucho de mala muerte para venderles mi chatarra. Pero todo el mundo, desde el prospector más carroñero hasta fabricantes de armamento a escala interplanetaria como la corporación Hyperion, todos peinaron la superficie de Pandora en busca de los tesoros de la Cámara.

En fin, el caso es que hará unos cinco años, cuatro aventureros no tan incautos vinieron en busca de la dichosa Cámara, y de hecho la encontraron. ¿Y qué te crees que había dentro esperándoles? ¿Dinero? ¿Artefactos? ¿Armas molonas? Qué va. Lo que había era un pedazo de bicho con tentáculos y la motivación que necesitaban para dedicar sus vidas a algo más productivo.

Sin embargo, el más carroñero de los prospectores, una víbora humana llamada Jack el Guapo, descubrió lo que aquellos aventureros pasaron por alto: eridio, un elemento alienígena con propiedades asombrosas que valía una fortuna. Y como no se podía pesar una patada a una piedra sin encontrar eridio debajo, Jack el Guapo lo usó para comprar la corporación Hyperion y conquistar Pandora, oprimiendo al pueblo y dejando con el culo al aire a los empresarios honrados como el que suscribe.

Pero ahora corren rumores de la existencia de otra Cámara aún mayor que la primera. Esta noticia ha despertado el interés de más aventureros, así como el de Jack el Guapo, que no piensa permitir que estos advenedizos se la queden. ¿Podrán estos aventureros hallar la Cámara? ¿Caerán víctimas de los malvados planes de Jack el Guapo? ¿Habrá más tentáculos?

Amigo mío, el desenlace de esa historia aún está por llegar...

-Marcus

Xbox LIVE

Xbox LIVE® es tu conexión a más juegos, más entretenimiento, más diversión. Para obtener más información, visita www.xbox.com/live.

CONECTANDO

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debe conectar su consola Xbox 360 a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox LIVE, visite www.xbox.com/live/countries.

CONTROL PARENTAL

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y cuidadores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos. Decida con quién y cómo interactúa su familia en Internet con el servicio Xbox LIVE y establezca un límite de horas de juego. Para más información, visite www.xbox.com/familysettings.

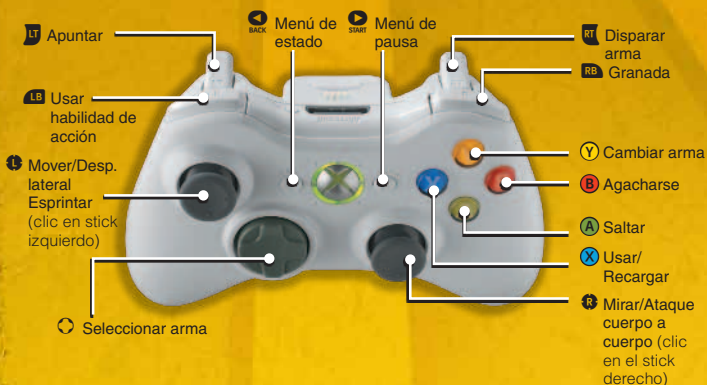
CONTROLES PREDETERMINADOS

MANDO Xbox 360®

CONTROLES DE MENÚ

Desplazarse por las opciones	stick izquierdo
Seleccionar opción	(A)
Salir del menú	(B)

CONTROLES DE JUEGO



CONTROLES DE VEHÍCULOS

Disparar arma alternativa	LT
Turbo	LB
Conducir vehículo	Stick izquierdo
Claxon	Stick derecho
Girar vehículo	Stick izquierdo
Retrovisor	Stick derecho
Entrar en vehículo	X
Cambiar de sitio en vehículo	A
Salir de vehículo	B
Freno de mano	RB
Disparar arma	RT

Configuraciones personalizadas: el menú de opciones ofrece una amplia variedad de configuraciones de estos controles si los predeterminados no te gustan. Hay tantas, pero tantas, que alguna de ellas te servirá.

PRIMEROS PASOS

CONTINUAR

Reanuda la partida desde donde dejaste a tu actual buscador de la Cámara. Pulsa **Y** para seleccionar otro personaje.

PARTIDA NUEVA

Crea un nuevo buscador de la Cámara y comienza tu aventura desde el principio.

MATCHMAKING

Únete a otros buscadores de la Cámara en línea y repartid leña en equipo. Abre el explorador de partidas y selecciona una de las sesiones disponibles, o bien empieza una partida rápida para que la consola te lo busque todo sola.

OPCIONES

Aquí es donde puedes cambiar todos esos ajustes de jugabilidad, sonido, vídeo y controles que siempre se tocan porque nunca vienen bien configurados por defecto. En partidas con pantalla dividida, el jugador 2 puede acceder a sus propias opciones pulsando **X**.

EXTRAS

Canjea tus códigos por contenido adicional de Borderlands 2 y fliparás; consigue tus recompensas de lealtad como jugador y conoce a los máquinas que han hecho este juego.

Códigos Shift: ¡Regístrate en Gearbox Software Shift y canjea tus códigos Shift para desbloquear contenidos exclusivos para Borderlands 2! ¿Aún no eres miembro de Shift? ¿Y a qué esperas? ¡Dan cosas gratis!

Recompensas de lealtad del jugador: puedes conseguir contenido exclusivo especial para Borderlands 2 si tienes una partida guardada del primer Borderlands en tu perfil. Tendrás una partida guardada de Borderlands en tu perfil, ¿no?

DESCARGA DE CONTENIDO

Echa un vistazo a la nueva y flamante descarga de contenido para Borderlands 2 y luego gástate la pasta en ella. Aparecerá un signo de exclamación cuando haya nuevas descargas de contenido disponibles. ¡Qué emocionante!

OPCIONES DE RED

Pulsa **B** para acceder al menú de opciones de red y cambiar la configuración de tu red. Para más información, consulta la sección de partidas multijugador de este manual.

Xbox LIVE PARTY

Pulsa **LB** para abrir el menú de Xbox LIVE Party, desde el que podrás invitar a tus amigos o unirte a una partida creada por otro miembro.

Invitar a Xbox LIVE Party

Pulsa **RB** para invitar a todos los miembros de tu Xbox LIVE Party a tu partida actual.



CREACIÓN DE UN NUEVO TÚ

Después de seleccionar Partida nueva en el menú principal y haber visto el emocionante vídeo de introducción, es el momento de decidir cuál de los cuatro buscadores de la Cámara quieres que sea el héroe de tu historia. Usa el stick izquierdo para resaltar a uno de ellos y pulsa **A** para elegirlo. No seas ansias, que es una decisión importante.

LOS NUEVOS BUSCADORES DE LA CÁMARA

MAYA LA SIRENA

Biografía: Maya procede del planeta Athenas, donde era venerada como una diosa, y ha venido a Pandora para averiguar más sobre su legado como sirena. Y para fundir a sus enemigos con el poder de su mente, pero sobre todo para lo otro.



Habilidad de acción: Fijación en fase – Encierra a tus enemigos en un campo de fuerza estático y tritúralos hasta la muerte.

Estilo de combate: domina el campo de batalla con tus poderes psíquicos y armas de alta tecnología.

AXTON EL COMANDO

Biografía: Axton fue expulsado del ejército privado de la corporación Dahl por ser demasiado impredecible (lo único que le interesaba era la gloria, y se lo pasaba pipa buscándola). Mejor que enfrentarse a una muerte segura ante un pelotón de fusilamiento, prefirió retirarse al único planeta de la galaxia donde se apreciarían sus talentos: Pandora.



Habilidad de acción: Torreta Sable – Despliega una torreta automática tuneable para sembrar el caos entre tus enemigos.

Estilo de combate: hazte con la superioridad táctica mediante el fuego de contención.

SALVADOR EL GUNZERKER

Biografía: Salvador es tan sutil, elegante y cuerdo como cabría esperar de un nativo de Pandora. O sea, nada en absoluto. Le encanta volar gente en pedazos, cobrar pasta y reírse sin parar de la violencia que le rodea.



Habilidad de acción: Furia Gunzerker – ¡Si no te basta con una sola arma, utiliza dos!

Estilo de combate: 1. Pillate dos armas enormes. 2. ¡A LA CARGA!

CERO EL ASESINO

Biografía: Cero es una incógnita metida en una caja enigmática con una envoltura de misterio y un lazo de confusión. Se rumorea que su único propósito es buscar un desafío que esté a su altura. También se dice que Cero tiene cuatro dedos y que en realidad es un robot alienígena con cara de demonio. Así que cualquiera sabe.



Habilidad de acción:

Engaño – Confunde a tu presa con un señuelo holográfico mientras te aproximas para asestar el golpe de gracia.

Estilo de combate: utiliza fusiles de francotirador para matar desde lejos, o acércate para luchar cara a cara.

CÓMO JUGAR

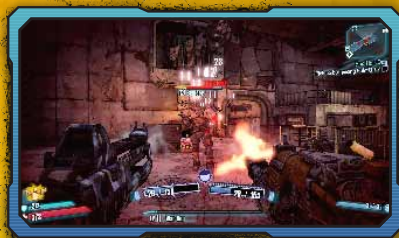
Jugar a Borderlands 2 consiste básicamente en cuatro cosas: cargarte a la peña, pillar botín, sobrevivir y subir de nivel. Mientras lleves a cabo estas cuatro tareas con un grado razonable de éxito, todo te irá de perlas en Pandora.

CÁRGATE A LA PEÑA

La mayor parte de la fauna indígena de Pandora te quiere ver muerto, así que tu objetivo más importante es matarlos antes de que consigan lo que quieren. Por suerte, los buscadores de la Cámara tienen a su disposición infinidad de opciones para dispensar muerte.

DISPARA A SACO

El método de exterminio por excelencia es el tradicional relleno... de plomo. Tu arma siempre apuntará adonde indique el punto de mira, así que procura centrarlo sobre tu enemigo y pulsa **RT** como si no hubiera un mañana para llenarlo de agujeros. Mantén **RT** para apuntar con la mira del arma a las zonas más vulnerables de tu objetivo.



Impactos críticos: cada uno de tus enemigos en Pandora tiene al menos una localización crítica. Si tu ataque alcanza uno de estos puntos débiles, infligirá gran cantidad de daño.

GOLPEA CON SAÑA

Si te apetece enfrentarte cara a cara a un enemigo, puedes hacer clic en el stick derecho para que prueben tu arma de combate cuerpo a cuerpo. Hay armas especiales provistas de cuchillas y otros objetos que incrementan la potencia de tu ataque cuerpo a cuerpo.



REVIENTA COSAS

Cuando te enfrentas a toda una horda de malos o a un solo cabronazo de los tochos, no te bastará con tus armas y tu triste arma de combate cuerpo a cuerpo. Pero para eso están las granadas. Pulsa **RB** para arrojar una granada y observa cómo tus problemas se vaporizan literalmente ante tus propios ojos.



Modificadores de granadas: puedes conseguir que tus granadas tengan toda clase de efectos chulos equipándote con modificadores de granadas, así que estate atento por si ves alguno.

MATA CON CLASE

Cuando llegues al nivel 5 conseguirás tu habilidad de acción, un momento trascendental en la vida de todo joven buscador de Cámaras. Las habilidades de acción permiten a tu personaje sembrar el caos de un modo exclusivo, y todas ellas son ridículamente espectaculares. ¡Cuando tu icono de habilidad de acción esté iluminado, pulsa **AB** para demostrar a tus enemigos cómo las gastas!



CONOCE A TU ENEMIGO

Para facilitarte el reparto de leña, todo lo que necesitas saber sobre tu objetivo aparecerá sobre su cabeza. Cuando hieres a los malos, verás aparecer unos numeritos que representan la cantidad de daño que les has infligido, además de indicar si se trata de un daño crítico o si es resistido.

¡Reduce a cero la barra de salud del enemigo para cargártelo!



El juego de los elementos: algunos de los enemigos más espabilados de Pandora se protegen mediante escudos y armaduras. Puedes coserlos a balazos con armas normales, pero las armas de tecnología elemental son mucho más eficaces.

CÓMO JUGAR

PILLA BOTÍN

Al recorrer Pandora cargándote a todo lo que se interponga en tu camino, hallarás muchas criaturas y objetos cargados de botín. Gloriosos y esplendoroso botín. Todo lo que encuentres en contenedores y cofres estará esperando a que alguien lo recoja, y el botín que suelten las criaturas que mates brotará de sus cuerpos muertos como si fueran piñatas macabras. En cualquier caso, son hallazgos de esos que te alegran el día.



EQUIPO

Los objetos de equipo son la enjundia del juego: armas, escudos, modificadores y otros artefactos que sirven para matar mejor y sobrevivir más tiempo para seguir matando. Mientras juegas tendrás que recoger y examinar cada objeto por separado pulsando **X**, pero si encuentras algo que quieres utilizar en el acto puedes equipártelo automáticamente dejando pulsado **X**.

Las armas son esos chismes tan molones que usas para meter balas en las cosas que no te gustan. Cada arma posee distintos valores de daño, precisión, cadencia de fuego, velocidad de recarga y tamaño del cargador, pero a quién quieres engañar: lo único que vas a mirar es el daño.

Los escudos son artilugios de protección de los que hablaremos más y mejor en la sección Sobrevive. Cada escudo que encuentres tendrá distintos valores de capacidad, demora de recarga y velocidad de recarga, aparte de las bonificaciones que puedan aportar a tu estilo de combate.

Los modificadores de granadas pueden alterar drásticamente los efectos de tus granadas, convirtiéndolas en dispositivos tesla, bombas de racimo, ¡o incluso transfusoras vampíricas de salud! Todos los modificadores de granadas tienen valores básicos de daño, radio de explosión y retardo de la espoleta.

Los modificadores de clase son objetos específicos de cada personaje que confieren bonificaciones a su particular método de administración de estopa. ¡Los modificadores de clase avanzados incluso mejoran sus habilidades, elevándolas por encima de sus valores máximos!

Las reliquias son artefactos poco comunes que otorgan todo tipo de ventajas, como acelerar tu habilidad de acción, añadir daño elemental a tus ataques o hacer que tu vehículo corra más. Nunca se sabe cómo puede afectar una reliquia a tu partida.



TARJETAS DE REFERENCIA

Cuando inspecciones un objeto, verás aparecer su tarjeta de referencia. En ella se recogen todos los valores correspondientes al arma, y algunas de sus funciones especiales (¡pero no todas!). Las tarjetas de referencia también muestran su calidad, que en orden ascendente puede ser blanca (la de los objetos más birriosos), verde, azul, morada y naranja si se trata de un artículo legendario. Cuando comparas dos objetos similares, aparecen flechas verdes y rojas en sus tarjetas de referencia junto a los distintos parámetros para ayudarte a evaluarlos.



OBJETOS MENORES

Los objetos más pequeños que están en el suelo se recogen con solo caminar sobre ellos. Si los encuentras en el interior de un contenedor, puedes vaciarlo rápidamente si mantienes pulsado **X**.

El dinero es lo que ya te imaginas: pasta contante y sonante con la que puedes comprar todo tipo de bienes y servicios en Pandora. También puedes vender los objetos de equipo que no quieras en las máquinas expendedoras a cambio de más dinero.

La munición es lo que mueve el mundo de Pandora. Cada tipo de arma (pistolas, subfusiles, fusiles de asalto, escopetas, fusiles de francotirador y lanza cohetes) utiliza su propia munición, así que procura llevar siempre de todos los tipos.

La salud instantánea viene en inyectores automáticos repletos de un preparado patentado por el doctor Zed. Nada de placebos: esta fórmula no probada cura mágicamente todos los agujeros de bala que acabarás por recibir. Bueno, al menos un 25% de ellos.



CÓMO JUGAR

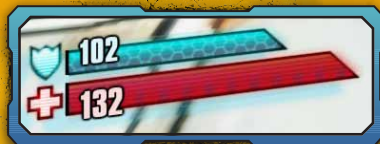
SOBREVIVE

Cuesta mucho disfrutar del botín cuando uno está muerto: procura no acabar así. Pandora es un lugar peligroso e inhóspito, incluso para los buscadores de la Cámara, así que ten cuidado ahí fuera.

SAUD Y ESCUDOS

Tu barra de salud indica la cantidad de daño que puedes encajar antes de caer derrotado. Para que eso no pase, puedes recoger salud instantánea en el mundo o, bueno, procurar que no te den.

Tu barra de escudo muestra cuánto tiempo puede impedir que los ataques alcancen tu frágil y blandito cuerpo y disminuyan tu salud. Los escudos se regeneran de forma automática, que ya es más de lo que se puede decir de las heridas que sufras. Algunos escudos poseen propiedades especiales, y cambian el icono de tu barra de escudo para que te acuerdes de que son especiales.



LUCHA POR TU VIDA

Cuando pierdas toda tu salud (y vergüenza debería darte), aún tendrás una oportunidad. ¡Si consigues matar algo poco después de caer al suelo, podrás volver a levantarte!



SUBE DE NIVEL

Si sobrevives el tiempo suficiente, quizá hasta tengas ocasión de subir de nivel. El nivel de tu buscador de la Cámara es una medida de su eficacia como tipo duro. Subir de nivel te proporciona puntos de habilidad, aumenta tus valores básicos de salud y daño, y también repone al instante tu salud y tu escudo. Subir de nivel es genial. Te gustará subir de nivel, y tu principal objetivo en Borderlands 2 será ganar tantos EXP como puedas.



GANAR EXPERIENCIA

Cuando matas cosas o haces recados para la gente a la que no tienes que matar, ganas puntos de experiencia (abreviado EXP). Si consigues suficientes EXP para llenar la barra de EXP que hay en la parte inferior de la pantalla, subirás de nivel. Esta subida te proporciona un punto de habilidad adicional, aumenta tus valores básicos de salud y daño, y también repone al instante tu salud y tu escudo. Subir de nivel es genial. Te gustará subir de nivel, y tu principal objetivo en Borderlands 2 será ganar tantos EXP como puedas.

CRATURAS PARA MATAR

Ahora que ya estás puesto en el arte de matar, te daremos algunos ejemplos de los diversos habitantes con los que te topará (y a los que inevitablemente masacrarás) durante tu periplo:

BANDIDOS

Los lunáticos homicidas, violentos y mutantes que conforman los distintos clanes bandidos de Pandora son en realidad la mayor parte de la población de este planeta. Esto supondría un verdadero problema para la minoría menos psicópata de Pandora si los bandidos decidiesen dejar de matarse entre ellos (y a sí mismos) el tiempo suficiente para lograr hacer algo productivo.



TOROSIMIOS

Estas criaturas de aspecto simiesco proliferan en los yermos helados de Pandora, donde emergen de sus madrigueras para vapulear salvajemente todo lo se cruza en su camino. Cuando no emplean su considerable tamaño y sus aún más considerables puños para triturar a sus presas, los torosimios arrojan rocas, bloques de hielo y básicamente cualquier objeto pesado que tengan a mano (o a zarpa).



VARKIDS

Los varkids son una especie de insectos metamorfos que evolucionan a formas más avanzadas como reacción al peligro. Aunque en su estadio larval son pequeños y prácticamente inofensivos, un varkid adulto puede echar a perder el día del más avezado buscador de la Cámara. Por suerte, los capullos en los que se encierran para transformarse son muy vulnerables, y si se rompen, el varkid que contienen morirá.



CRISTALISCOS

Estos mastodontes viven en las cuevas cristalinas que hay bajo la superficie de Pandora, royendo perezosamente los cristales de eridio subterráneos. Pese a ser grandes, pesados y lentos, los cristaliscos tienen una resistencia casi absurda. Su único punto "débil" son los cúmulos de cristales protectores que hay en sus descomunales patas. Podrías intentar destrozarlos para hacer que la bestia se desplome... siempre y cuando no te dejes pisotear por ella.



SKAGS

Hubo un tiempo en que los skags infestaban Pandora, hasta que fueron casi exterminados por los habitantes del planeta debido a su molesta tendencia a malherir a los viajeros incautos. Aún quedan cientos de miles de estas bestias pululando por las tierras yermas; lo único que pasa es que ahora no infestan tanto.



VIAJAR POR EL MUNDO

Sin embargo, en el mundo de Pandora hay más alicientes aparte de cargarte cosas, pillar botín y subir de nivel. También hay un montón de sitios estupendos que puedes visitar, y un reparto muy nutrido de personas interesantes esperando conocerte (¡y que no las mates!).

DESPLAZAMIENTOS

En tu incesante búsqueda de cosas que matar o saquear, visitarás una amplia variedad de lugares distintos, cada uno con sus propios paisajes y, desde luego, espantosas monstruosidades para que las hagas papilla. Pandora es un mundo enorme, y Borderlands 2 te llevará a muchos de sus extensos territorios. ¡Y a veces tendrás que visitarlos continuamente! Por suerte, dispones de varias opciones para recorrer el planeta, y lo que es más importante, para no perderte en él.

MINIMAPA

Puede que sea pequeño, pero siempre estará ahí para ti. La flecha amarilla eres tú, la N indica el norte, y el icono con forma de rombo es adonde tienes que ir. Ah, y los puntitos rojos son los malos. A esos tienes que matarlos.

El minimapa solo muestra tu entorno inmediato, pero puedes consultar un mapa más grande en cualquier momento pulsando **BACK**.



VIAJE RÁPIDO

En todas las regiones principales de Pandora hay una estación Nuevo Tú de la corporación Hyperion conectada a una red de viaje rápido que se extiende por todo el planeta. Puedes usar cualquier estación Nuevo Tú con función de viaje rápido para transmitir tu cuerpo inmediatamente por vía digital a cualquier otra estación de viaje rápido que hayas activado, ¡y sin coste alguno! Sí, bueno, está la cuestión moral de si realmente esta nueva reconstrucción digital tuya es la misma persona, ¡pero qué diablos! ¡Es un viaje muy rápido!

Las máquinas de viaje rápido también escanean automáticamente tu dispositivo ECHO y muestran las misiones disponibles en la ubicación de destino. Es una flagrante violación de tu intimidad, pero no negarás su utilidad.



VEHÍCULOS

Incluso con el viaje rápido, recorrer Pandora a pie sería un verdadero coñazo. Por suerte, para eso están las estaciones de bus, que generan reconstrucciones digitales de vehículos para tu uso y disfrute personal. ¡Mola!

Para entrar en tu vehículo, acércate a uno de los asientos y pulsa **X**. Los vehículos tienen varios asientos para llevar a otros buscadores de la Cámara. Si estás solo, te puedes entretener cambiando de asiento pulsando **A**. Cuando te hartes de eso, puedes bajarte del vehículo y seguir a pata pulsando **B**.

Para conducir, centra la cámara en la dirección deseada y mueve el stick izquierdo hacia delante para que el vehículo avance en esa dirección. Puedes pulsar **LT** para meter el turbo y salir disparado. Si crees que vas demasiado rápido, mantén **RB** para accionar el freno de emergencia. También puedes atacar con las armas del vehículo pulsando **RT** o **LT**.



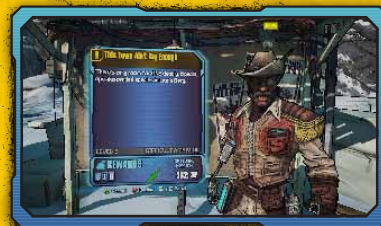
Disparar como copiloto: si viajas en el asiento del copiloto, pulsa **RT** para apuntar y disparar con el arma que tienes equipada. O también puedes pulsar rápidamente **A** hasta que tu compañero te deje coger el volante.



RECIBIR MISIONES

En tus viajes por Pandora, sin duda te topará con personas que querrán algo de ti. Si, sabemos que eres un buscador de la Cámara muy ocupado, pero no des la espalda todavía a sus sollozantes súplicas. Si completas las tareas que te encomendarán presa de la desesperación, te recompensarán con EXP, dinero y hasta puede que más botín. ¡Y eso está muy bien!

Si encuentras a alguno de estos individuos con un signo de exclamación sobre la cabeza, habla con él pulsando el botón **X**. Cuando oigas lo que tiene que decirte, pulsa **A** para aceptar el trabajo o **B** para mandarlo a paseo.



SITIOS A LOS QUE IR

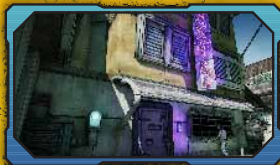
Estos son algunos de los parajes vacacionales que podrás visitar en Pandora:

SANCTUARY

Sanctuary es la última ciudad libre de Pandora. Fundada por el antiguo buscador de la Cámara conocido como Roland y protegida por su variopinta tropa de invasores Carmesíes, Sanctuary representa el último baluarte de la resistencia contra la infame corporación Hyperion y su aún más infame líder, Jack el Guapo. También es un buen sitio para que los buscadores de la Cámara hagan acopio de armas y otros pertrechos, además de alguna que otra misión que puedan encomendar los pocos habitantes no homicidas del planeta.

El mercado negro de Earl el Grillado: el viejo y chiflado de Earl ha montado un tinglado clandestino en algún lugar de Sanctuary donde ofrece (a regañadientes) unidades de mejora de almacenamiento que aumentan la capacidad del inventario a cambio de cristales de eridio. Pero no le digas a nadie de dónde las has sacado.

El cofre dorado: dentro de Pierce Station hay un misterioso cofre dorado que, según cuenta la leyenda, contiene armas fabulosas de un poder legendario. La pega está en que el único modo de abrirlo es usar llaves de oro, que únicamente se pueden conseguir a cambio de algo denominado "código Shift".



HOGAR DEL CLAPTRAP

En lo más profundo del páramo helado de la región glacial de Pandora se encuentra el hogar del Claptrap, un santuario de calor y hospitalidad en el que todo viajero fatigado puede hallar refugio del cortante viento y el frío que cala los huesos. Ah, ¿a quién intentamos engañar? Este sitio es un vertedero en el que Jack el Guapo tira toda la basura que le sobra. El Claptrap se ha instalado aquí mientras perpetra su "venganza", y a buen hambre no hay pan duro.



WILDLIFE EXPLOITATION PRESERVE

¿Qué pasa cuando se combina una gran cantidad de dinero con una gran cantidad de inmoralidad? La respuesta es la Wildlife Exploitation Preserve. Hyperion empleó sus cuantiosos fondos para crear lo que básicamente es una cámara de tortura de animales abierta las 24 horas, donde los "científicos" de Hyperion experimentan con la fauna de Pandora investigando los usos del eridio y lo fuerte que aullan los skags cuando se les tortura (y para que lo sepas, aullan muy fuerte).



OPPORTUNITY

¡Opportunity es la reluciente ciudad futurista de Hyperion! (Tú no estás invitado). Cuando Jack el Guapo os elimine a todos los buscadores de la Cámara y civilice las tierras fronterizas, toda Pandora será como Opportunity: brillante, limpia y segura, sin esa "libertad" que tanto lo afea todo.



GENTE A LA QUE CONOCER

Estos son algunos de los interesantes personajes que conocerás en Borderlands 2 y que no solo te ayudarán, sino que igual te encomiendan alguna que otra misión. Por lo menos no intentarán matarte, eso como mínimo. Probablemente. Pero no te prometemos nada.

CLAPTRAP

Dado que Jack el Guapo mandó destruir toda la línea de robots modelo CL4P-TP, este pequeño asistente robótico es el último de su especie. ¡Por este motivo quiere ver muerto a Jack el Guapo casi tanto como tú! Su alma de robot arde en deseos de venganza, sangre y castigo. Y también le pirra bailar.



MARCUS

Hay dos cosas que deberías saber sobre Marcus Kincaid, el mayor traficante de armas de Pandora. En primer lugar, siempre puedes confiar en que te venderá armas de fuego de primera calidad. Y en segundo lugar, no puedes confiar en él absolutamente para nada más. A Marcus solo le interesa el beneficio; mientras tengas intención de seguir matando gente y comprándole material, seréis los mejores amigos.



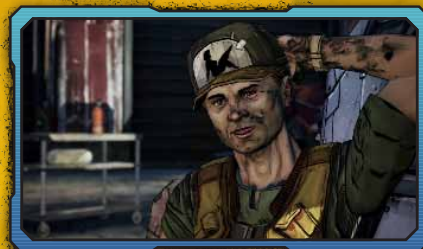
SIR HAMMERLOCK

Sir Hammerlock es todo un caballero y un erudito que vino a Pandora para estudiar la fauna local. Y a la fauna pandorana no le hace mucha gracia que la estudien, lo que explica por qué la mitad de las extremidades de sir Hammerlock son ahora de metal. Aun así, sus diversas heridas no han disuadido a Hammerlock de saciar su sed de conocimiento, y seguro que está dispuesto a pagar bien a quien esté dispuesto a ayudarlo con su investigación.



SCOOTER

Como dijo un antiguo asesino de la lanza Carnesi: "Ni se te ocurra tocarle si alguna vez quieres volver a comer con las manos". Puede que huela peor que una depuradora de aguas residuales, y vale que habla como si le hubieran golpeado repetidamente en la cabeza con una llave inglesa, pero Scooter es el mejor mecánico de Pandora. Si necesitas un vehículo, Scooter es tu hombre.



TINA CHIQUITINA

Si alguna vez has estado desesperado por codearte con una chiflada de trece años experta en demolición, entonces A) deberían aislarte del resto de la sociedad y B) te va a encantar Tina Chiquitina. Tina es una vieja amiga de Roland y sus invasores Carnesies cuyo talento para los explosivos solo se ve igualado por su afición por organizar merendolas imaginarias. Y monta unas merendolas de órdago.



CONTROLA TUS COSAS

Pulsa **BACK** para acceder a la pantalla de información personal de tu dispositivo ECHO. Puedes visualizar las distintas aplicaciones de gestión de tu ECHO pulsando **LB** o **RB**. Cuando quieras volver a pegar tiros, cierra la pantalla del dispositivo ECHO pulsando **B**.

REGISTRO DE MISIONES

En tu registro de misiones figuran todas esas misiones tan importantes que has prometido cumplir a las buenas gentes de Pandora. Puedes visualizar las que has aceptado y comprobar los objetivos y detalles específicos de cada una, incluidas las recompensas molonas que obtendrás por terminirlas.

Puedes elegir a qué misión dedicar tu valioso tiempo pulsando **A**, y aplicar toda clase de filtros a la lista de misiones pulsando **Y**. Lo mejor de todo es que puedes hacer clic en el stick derecho para ignorar las misiones que no quieras completar. Siempre puedes volver atrás y "designorarlas", pero a veces está bonito limpiar la lista.

El registro de misiones también lleva la cuenta de tus EXP totales y de los que te faltan para subir de nivel. En realidad no es tan importante, aparte de ser totalmente importante.

MAPA

A diferencia de su primo canijo y pequeño, este pedazo de mapa muestra toda la región en la que te encuentras, además de los objetivos de tu misión activa y las máquinas expendedoras y otros puestos que hayas descubierto por el camino.

También cuenta con un bonito cursor de desplazamiento que puedes manejar con el stick izquierdo para obtener más información sobre los elementos del mapa. Además, puedes crear un punto de ruta personal pulsando **A**, activar la función de zoom pulsando **LT** o **RT**. Por último, puedes consultar la leyenda del mapa pulsando **Y**.



INVENTARIO

El inventario es donde se almacena todo el botín que encuentras. Lo más seguro es que te pases medio juego mirando esta pantalla. En la ventana principal se muestran los objetos que tienes equipados actualmente y todos los demás trastos que acarreas en la mochila.

Puedes seleccionar un objeto para compararlo con otros pulsando **A**, y para intercambiarlo por el objeto comparado pulsa **A** otra vez. También puedes inspeccionar objetos haciendo clic en el stick derecho y marcarlos como favoritos o basura haciendo clic en el stick izquierdo. Si un objeto te parece chungo, suéltalo pulsando **Y**. También puedes examinar tu mochila pulsando **LT** y **RT**.



HABILIDADES

Ah, las habilidades. Esto ya son palabras mayores, colega. Cuando uses tu primer punto de habilidad en el nivel 5 para recibir tu alucinante habilidad de acción, podrás gastar todos los puntos de habilidad que ganes al subir de nivel para convertir a tu buscador de la Cámara en una máquina de matar aún mejor de lo que ya era.

Cada personaje tiene tres árboles de habilidad diferentes especializados en un estilo distinto a la hora de repartir estopa. Al principio solo tienes acceso al nivel de principiante de cada árbol de habilidades, pero por cada 5 puntos de habilidad que asignes a un árbol desbloquearás el siguiente nivel dentro del mismo. Ah, ¿ves esas habilidades que hay abajo del todo? Esas son las que más te interesan.



RANGO DE CABRONAZO

A estas alturas todos sabemos que los buscadores de la Cámara son tíos duros, pero el rango de cabronazo sirve para indicar lo duro que eres tú. Sí, tú, el jugador. El rango de cabronazo muestra tu rango de cabronazo actual (¿a que no lo veías venir?), así como tus progresos por aumentarlo. Para que tu rango de cabronazo suba debes completar desafíos, que también se indican convenientemente en esta pantalla.

Conforme aumente tu rango de cabronazo, ganarás códigos de cabronazo. Estos códigos se pueden canjear por una bonificación permanente a los atributos de todos tus buscadores de la Cámara. De todos y cada uno de ellos. ¿Tienes un Axton de nivel 17? Pues lo recibe. ¿Una Maya de nivel 2? También. ¿Que quieres hacerte un nuevo Cero? Pues nada, también lo recibe. Esto se sale tanto del juego que ni siquiera sabrás dónde termina el juego y dónde empiezas tú.



CÓMO USAR LAS INSTALACIONES

Para ayudar a los viajeros de Pandora a hacer lo que sea que hacen, ciertos ciudadanos ilustres han establecido por todo el planeta una red de dispositivos de ayuda que proporcionan multitud de bienes y servicios. Constituyen el pináculo de la comodidad, siempre y cuando uno sobreviva al viaje para alcanzarlos (y suponiendo que aún funcionen).

MÁQUINAS EXPENDEDORAS

¿Y qué haces con toda esa pasta que te pesa tanto en los bolsillos, y con los chismes sobrantes que guardas en la mochila? Pues para eso tienes las máquinas expendedoras. Activa cualquiera de ellas pulsando **X** para echar un vistazo a los maravillosos artículos que ofrece. Si encuentras algo que te guste, pulsa **A** para comprarlo. Antes de soltar la pasta puedes pulsar **X** para comparar el artículo con otro que tengas en tu inventario, que se ve que a ti no hay quien te time. Puedes pulsar **A** para vender objetos de tu inventario o volver a comprar los que hayas vendido por error. Pero nada de devoluciones: aquí no nos dedicamos a la beneficencia.

Cada máquina expendedora vende objetos distintos. Si buscas algo concreto, utiliza la máquina adecuada:

Municiones Marcus: Municiones Marcus solo vende armamento de calidad a precios ligeramente inferiores al atraco a mano armada.

Depósito de munición: ¿andas escaso de munición? Déjate las pelus en esta máquina y tus armas siempre dispararán la máxima calidad.

Medicamentos del doctor Zed: el doctor Zed pone a tu disposición todos los escudos y frascos de salud instantánea que necesites para no morir tan a menudo.

ESTACIONES NUEVO TÚ

Las estaciones Nuevo Tú de Hyperion escanean y almacenan de forma automática los datos de tu estructura molecular siempre que pasas junto a una de ellas, lo quieras o no. Pero seguramente sí lo quieras, porque cuando caigas víctima de los despiadados habitantes de Pandora (que caerás), la última estación Nuevo Tú por la que hayas pasado generará al instante una reconstrucción digital de tu cuerpo a cambio de una módica tarifa.

Viaje rápido: las principales estaciones Nuevo Tú de cada zona están conectadas a la red de viaje rápido de Pandora. Activa una estación de viaje rápido para generar al instante una reconstrucción digital de tu personaje en cualquier otra estación por la que haya sido escaneado.



PANELES DE RECOMPENSAS

Por si los habitantes de Pandora no te endilgan suficientes misiones, siempre te quedará el panel de recompensas, donde la gente cuelga peticiones aún más insólitas cuando no se pueden tomar la molestia de salir en busca de alguien que les quiera ayudar.

Usar un panel de recompensas es muy parecido a aceptar una misión de un personaje. Activa un panel pulsando **X** para consultar las misiones disponibles; pulsa **A** para aceptar una misión o **B** para pasar del tema.



ESTACIONES DE BUS

Las estaciones de Scooter generan reconstrucciones digitales de sus vehículos personalizados, diseñados específicamente para los rigores del terreno de Pandora. Todos y cada uno de ellos están fuertemente armados y acorazados, y además vienen en una amplia gama de colores.

Pulsa **X** en una estación de bus para abrir la pantalla de personalización del vehículo. En ella podrás escoger el vehículo que quieres crear, las armas con que lo equiparás y los bonitos colores con los que quieres pintarlo. ¡Cuando hayas acabado, dale a "Generar vehículo" para que aparezca tu belleza rodante y llévatela a dar una vuelta!

Si alguna vez pierdes tu valioso vehículo, o si algún colega se lo lleva y te deja tirado, también puedes usar una estación de bus para teletransportarte a cualquier asiento disponible al instante.



MÁQUINAS DE CAMBIO RÁPIDO

Accede a una máquina de transformación personal de cambio rápido pulsando **X** para alterar tu aspecto, ropa, nombre o cualquier otra cosa. ¡Es como crear un Nuevo Tú sin los inconvenientes que acarrea la muerte y posterior reconstrucción digital!

Puedes modificar tus rasgos faciales con distintas cabezas y adoptar otro aspecto mediante los diferentes modelos disponibles. Al ganar rangos de cabronazo desbloquearás nuevas opciones de personalización para el cambio rápido; también las puedes conseguir como botín en Pandora. Cada personaje tiene un montón de opciones, y sabes bien que las quieres conseguir todas.



ÚNETE A TUS AMIGOS

Aunque por separado ya son lo bastante duros, los buscadores de la Cámara no deberían afrontar por sí solos los peligros de Pandora. Forman parte de un equipo: sumamente explosivo y disfuncional, pero un equipo después de todo. ¡Así que ya puedes buscarte algunos compañeros!

JUEGO COOPERATIVO

Hay varias cosas que debes tener presente cuando juegues con otros buscadores de la Cámara. En primer lugar, cuanto mayor sea la concentración de buscadores de la Cámara, más se cabrea Pandora, y en consecuencia generará mayor cantidad de criaturas chungas para acabar con todos vosotros. Tenéis que trabajar en equipo para sobrevivir. ¿Lo recordarás? Por otro lado, cuanto más grande, más chungo y más cabronaza sea la criatura, mayor cantidad y calidad tendrá el botín que suelte al morir, así que merece la pena.



TRABAJANDO EN EQUIPO

Los buscadores de la Cámara que cooperan no acaban convertidos en comida para skag. Cada personaje tiene varias habilidades que potencian, protegen y curan a sus compañeros de equipo, y hasta pueden dar pie a unos combos en equipo alucinantes. Incluso te puedes equipar con modificadores de clase que otorguen bonificaciones a todo el grupo, si te coge el día caritativo.

Desde luego, si un camarada buscador cae en combate, podrás rescatarlo corriendo a su lado y manteniendo pulsado **X** durante unos segundos. Le habrás salvado el pellejo (literalmente), y esa sensación de realización personal te acompañará durante días.

Información de compañeros de equipo:

cundo juegas con otros buscadores de la Cámara, sus nombres, niveles, salud y escudos aparecerán en tu pantalla. Así sabrás si tus compañeros están contra las cuerdas y podrás acudir en su ayuda. Recuerda: ¡la seguridad es lo primero! ¡La tuya sobre todo!



TRUEQUES JUSTOS

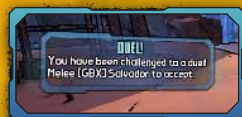
Los buscadores de la Cámara que pertenecen a un mismo equipo pueden intercambiarse objetos de equipo y dinero en la pantalla de intercambio de sus dispositivos ECHO. Acércate a otro buscador de la Cámara y mantén pulsado **B** para abrir esta pantalla. Puedes trasladar objetos desde tu inventario a la ventana de intercambio y luego pulsar el botón "¡Cambiar!" para cerrar el trato.



BUSCANDO PELEA

Si no te sientes especialmente colaborativo, puedes golpear a otro buscador de la Cámara pulsando el stick derecho para desafiárselo a un duelo "amistoso". El duelo terminará cuando uno de los dos jugadores abandone la zona o se quede sin salud.

Subir la apuesta: si quieres hacerlo más... interesante, puedes usar la ventana de intercambio para apostar dinero y objetos por el resultado del duelo.



Xbox LIVE

Un máximo de cuatro buscadores de la Cámara pueden unir sus fuerzas en línea a través de Xbox LIVE. Para crear y unirse a partidas en línea debes tener una suscripción a Xbox LIVE Gold.

PANTALLA DIVIDIDA

Conecta un segundo mando e inicia sesión con un perfil de jugador para disfrutar de la trepidante acción de una partida de 2 jugadores en una misma consola a pantalla dividida. Las partidas de pantalla dividida pueden jugarse en línea con otros jugadores conectados a través de Xbox LIVE. El segundo jugador puede abandonar la partida en cualquier momento pulsando **B** en el menú principal.

INTERCONEXIÓN

Conecta un máximo de cuatro consolas Xbox 360 en una red de área local para jugar una partida local de 4 jugadores.

OPCIONES DE RED

Pulsa **ESC** en el menú principal o en el menú de pausa para abrir el menú de opciones de red.

SOLO AMIGOS DE Xbox LIVE: solo podrán unirse a la partida tus amigos de Xbox LIVE. Cuando uno de tus amigos se una a la partida, sus amigos de Xbox LIVE también podrán hacerlo.

SOLO POR INVITACIÓN A Xbox LIVE: Solo podrán unirse a tu partida los jugadores que hayan recibido una invitación tuya.

PÚBLICA POR Xbox LIVE: cualquiera podrá unirse a tu partida.

INTERCONEXIÓN: para jugar en una red de área local.

DESCONECTADO: nadie podrá unirse a tu partida en red. La función de multijugador con pantalla dividida sigue estando disponible.

CONFIGURACIÓN DE OPCIONES

Accede al menú de opciones desde el menú principal o desde el menú de pausa para toquetear todos esos botoncillos y marcadores.

JUEGO

MENSAJES DE AYUDA: los mensajes de ayuda te enseñan los matices de la mecánica de Borderlands 2.

AYUDA AL APUNTAR: si activas la ayuda al apuntar, tu punto de mira se centrará en los blancos a los que apuntes.

SOLICITUDES DE DUELO: indica si aceptas propuestas de duelo de otros jugadores.

ALTERNAR APUNTADO: activa la mira con una única pulsación de botón, en vez de mantener pulsado un botón.

ALTERNAR AGACHADO: indica si prefieres agacharte con una única pulsación de botón, en vez de manteniendo pulsado un botón.

ROTACIÓN DE MINIMAPA FIJA: decide si el minimapa gira alrededor del indicador de tu jugador o si tu indicador gira dentro del minimapa.

GIRO DE OBJETOS: ajusta el sistema de control para inspeccionar objetos de tu inventario.

FIJAR LA CÁMARA AL FRENAR: enfoca la cámara hacia donde está orientado tu vehículo cuando haces un derrape.

USAR CONDUCCIÓN INVERSA EN MARCHA ATRÁS: si das marcha atrás en el coche, este girará hacia donde estás mirando, en lugar de en el sentido contrario.

INTERCAMBIO: indica si quieres que los demás personajes puedan iniciar intercambios contigo

CENSURA: activa o desactiva las tripas y los desmembramientos.

FURIA GUNZERKER AUTOMÁTICA: invierte los controles con el Gunzerker, de modo que el disparo principal accione el arma izquierda en vez de la derecha.

SONIDO

VOLUMEN DE LA MÚSICA: si la música es el combustible de Borderlands 2, que siga sonando.

VOLUMEN DE LOS EFECTOS DE SONIDO: ajusta el volumen de los disparos, los pasos, etc.

VOLUMEN DE DIÁLOGOS: ajusta el volumen de la voz de los personajes.

SUBTÍTULOS: indica si quieres que aparezcan subtítulos de los diálogos en la parte inferior de la pantalla.

EXPRESIONES DE JUGADOR: activa o desactiva las bromas y comentarios de los personajes jugadores.

VÍDEO

BRILLO: haz que el juego se vea más brillante o más oscuro.

ORIENTACIÓN DE LA PANTALLA DIVIDIDA: divide la pantalla por la mitad, ya sea horizontal o verticalmente, durante partidas de pantalla dividida.

LÍMITE HORIZONTAL DE INTERFAZ: define dónde se muestran los elementos de la interfaz horizontalmente.

LÍMITE VERTICAL DE INTERFAZ: define dónde se muestran los elementos de la interfaz verticalmente.

OSCILACIÓN DE INTERFAZ: indica si el menú de la partida puede oscilar adelante y atrás en el mundo del juego.

MANDO

INVERTIR VISTA: invierte los controles para mirar arriba y abajo.

INVERTIR GIRO: invierte los controles para girar a izquierda y derecha.

INVERTIR MOVIMIENTO: invierte los controles para moverte adelante y atrás.

INVERTIR DESPLAZAMIENTO LATERAL: invierte los controles para desplazarte lateralmente a izquierda y derecha.

SENSIBILIDAD DE EJE X: ajusta la sensibilidad del mando hacia izquierda y derecha.

SENSIBILIDAD DE EJE Y: ajusta la sensibilidad del mando hacia arriba y abajo.

VIBRACIÓN POR DISPARO: activa o desactiva la vibración del mando cuando disparas un arma.

VALORES PREDEFINIDOS DEL MANDO: escoge la configuración de sticks y botones del mando de entre una lista de opciones predeterminadas.

CAMBIAR DISPOSITIVO DE ALMACENAMIENTO

Cambia la ubicación donde se guardarán y cargarán las partidas.

CRÉDITOS

Borderlands 2 ha sido creado y desarrollado por Gearbox Software.

GEARBOX SOFTWARE SON...

Awais Ahmed	David Eddings	Justin Lightfoot
Daniel Algood	Don Eubanks	Matt Link
Robert Anderson	Hector Fajardo	James Lopez
John Anderson	Chris Faylor	Jeff Macfee
John Antal	Manuel Fernandez	Jeffrey Mahmoudi
Raul Aparicio	Ryan Fields	Brian Martel
Aaron Apgar	David Fisk	Adam May
Matthew Armstrong	Rich Fleider	David May
Bjarni Arnason	Adam Fletcher	Curry McKnight
Erik Avalos	Zach Ford	Ryan Medeiros
David Avery	Jasper Foreman	Ryan Metcalf
Stephen Bahl	Mark Forsyth	Drew Mobley
Ray Barham	Brent Friedman	John Mulkey
James Barnett	Brian Fuller	Aaron Nations
Tris Baybayan	Danny Gardner	Jason Neal
Kyle Beasley	Ben Gettleman	Chris Neeley
Brian Bekich	Steve Gibson	Paul Nettle
Dalton Boutte	Evan Gill	Mike Neumann
Chris Brock	James Gilligan	Tu Nguyen
Jeffrey Broome	Maarten Goldstein	Shannon Norton
Anthony Burch	Chris R. Guthery	Ricky Oh
Brian Burleson	Dia Hadley	Josh Olson
Ruben Cabrera	Shaylyn Hamm	Nate Overman
Wade Callender	Ryan Heaton	Shane Paluski
Mike Carlson	Philip Hebert	Wes Parker
Mike Carlyle	Rob Heironimus	Kevin Penrod
James Cart	Paul Hellquist	Ben Perkins
Sean Cavanaugh	Jonathan Hemingway	Nick Peterson
Matt Charles	Brent Hollon	Mark Petty
Andrew Cheney	Sloan Hood	Hung Pham
Christine Choate	Stephen Houchard	Chris Pickett
Jacob Christopher	James Houchen	Randy Pitchford
Jennifer Chung	Comb Hua	Kyle Pittman
Stephen Cole	Richard Huenink	Rick Porter
Jeremy Cooke	Jimmie Jackson	Stephanie Puri
Brian Cozzens	Brad Jacobs	Sean Reardon
Peter Dannenberg	Josh Jeffcoat	Josh Rearick
Trey Davenport	Skyler Jermyrn	Jason Reiss
Joshua Davidson	Richard Jessup	Ashley Rochelle
Mike Davis	Neil Johnson	Kelly Romeo
Patrick Deupree	Stacie Johnston	Brian Roycewicz
Erik Doescher	Steven Jones	Jim Sanders
Ben Donges	Scott Kester	Robert Santiago
Kevin Duc	Damian Kim	Jett Sarrett
Erin Dudley	Kyle King	Keith Schuler
James Dwyer	Charles Kostick	Chase Sensky
Fredric Echols	James Lee	Eric Sexton

Darron Shaffer
Clay Shanks
Carl Shedd
Jason Shields
Jimmy Sieben
Leo Sieben
Brad Sierzega
Ryan Smith
Jasen Sparacino
Steven Strobel

Matias Tapia
Aaron Thibault
Brian Thomas
Graeme Timmins
Greg Vanderpool
Randy Varnell
Raison Varner
Scott Velasquez
Taku Wanifuchi
Mike Wardwell

Michael Weber
Tim Welch
Jennifer Wildes
Hayley Williamson
Nicholas Wilson
Lori Wilson
Lorin Wood
Kanon Wood
Hunter Wright
David Ziman

GEARBOX SOFTWARE DESEA DAR LAS GRACIAS A LOS SIGUIENTES MIEMBROS DEL EQUIPO DE CONTROL DE CALIDAD

Parker Amos
Josh Ball
Uriah Belletto
Brian Bentley
Christopher Black
Paul Burt
Elizabeth Chao
Leigh-Ann Cox
Kandis Daniel
Seth DeKrey
Justin DeLiberis
Jeff Doering
Steven Fast

Patrick Fenn
Daniel Finnegan
Chris Francis
Wes Girdler
Jeff Giron
Ell Hamilton
Michael Hayes
Andrew Hoffman
Kirsten Kahler
Nick Kaun
Jesse Kirstein
Lilith Lindwall
Casey McLaughlin

Mike McVay
Jeffrey Mitchell
Cameron Ovandipour
Gilberto Perez
Bradley Rohr
Tim Roth
Eric Shaddix
Brett Simmons
Gabriel Simon
Tracie Takatani
Jasmine De Vore
Josh White
Al Wood

GEARBOX SOFTWARE DESEA DAR LAS GRACIAS A LOS SIGUIENTES INDIVIDUOS Y ESTUDIOS POR SU CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE BORDERLANDS 2

Anthony Adamo
Parker Amos
Mike Athey
Allison Berryman
Brian Bertrand
Logan Blackburn
Brock Brown
Ryan Brown
Paul Burt
Charles Busby
Joe Campolo
Tyler Carson
Geoff Case
Richard Cowgill
Jarred Cox
James Crosby
Carey Davenport
Chase Dimick
Eric Driensky
Tommy Eubanks
Meredith Eymann
Robert Froment
Robert Gaither

Darby Hadley
Joshua Hall
Justin Hall
Collins Hatley
Rebecca Heineman
Chris Helton
Sean Hollomon
Ales Horak
Michael Howell
Simon Hurley
Dionne Jones
Kirsten Kahler
Nick Kaun
Alessandro Kitchener
Korri Kopsi
Chris Krueger
Jesper Kyd
Mac Lachmann
Elizabeth Lambert
Jesse Lemons
Lilith Lindwall
Leighton Luckey
Michael Macleod

Cameron Mask
Chad Mauldin
Kale Menges
Jeffrey Mitchell
Shane Nakamura
Michael Nestick
Eric Norris
Wouter van Oortmerssen
Matt Overfield
Clayton Pace
Stephen Palmer
Matthew Patterson
Matt Peatrowsky
Daniel Pirkle
Travis Poppenhusen
PJ Putnam
John Roberts
Ken Ross
Darrell Rowden Jr.
Patrick Sanchez
Martin Sawkins
Anthony Scales
Warren Schultz

Eric Shaddix
Greg Silva
Robert Simon
Connor Sims
Aaron St.Goddard
Matthew Stock
Jennifer Tidwell
Royce Turner Jr.
Kyle Umbenhower
Alexander Vrana

Tim Wilson
Neal Winter
Addison Ziegler
3Point Studios
Liquid Development
Oktratron 5000
Pole Position
Sascha Dikiciyan & Cris Velasco
Shadows In Darkness

Thompson & Knight
Tim Ackermann, Esq.
Virtuos Holdings Ltd.

Sir Hammerlock
Jamie Marchi
Ellie
Rox Shepard
Sam

Jason Douglas
Buitre

Jason Liebrecht
Mordecai

Jennifer Greene
Ángel

Jeremy Inman
Machaca
Jang
Taggart el cazador

Jim Foronda
Dahl
Kai

Joel McDonald
Capitán Flynt
Jim
Tector Hodunk

John Swasey
Churrasco
Salvador

Jonathan Brooks
Bandido
Nómada

Josh Grelle
Schmitz
Tío de los dardos 2
Dave
Lee

Kent Williams
Gurgel
Incinerador Clayton
Sujeto de prueba masculino
Asesino
Reiss
Papá de Tina Chiquitina
Voz robótica de la mina

Leah Clark
Ellen Hayle
Lindy
Bernarda la Petarda
Felicía Impudicia

Luci Christian
Niño
Gaige
Hera Claymore
Laney
Una

Lydia Mackay
Doctora Samuels
Harchek
Maliwan
Syble Jentz

Lynne Rutherford
Corporación Hyperion
Voz femenina de Hyperion

Marcus Lloyd
Roland

Marcus Mauldin
Brick

Mark Petty
Bandido
Moblely

Mark Stoddard
Jakobs
Mavis
Vladof

Martha Harms
Maya

Mike McFarland
Líder Rata

Mike Turner
Cero

Mikey Neumann
Enano
Scooter
Tío de los dardos 3

Monica Rial
Arma de culpabilidad
Tediore

Newton Pittman
Rata

R Bruce Elliott
Hodunk cargado de alcohol
Maquinista
Lance Scapelli
Señor Blake
Viejo prospector
Papá B

Raison Varner
Constructor de Hyperion
Estibador de Hyperion
Bandido psicópata 2

Randy Pitchford
Earl el Grillado

Ric Spiegel
Zed
Papá de Tina Chiquitina

Rob McCollum
Axton

Scott Freeman
Carson
Ayudante Winger
Paciente
Ruben Sexton
Sancho Cushman

Sonny Strait
Estibador 1340
Ingeniero médico
Psicópata
Rocko

Stephanie Young
Sheriff de Lynchwood
Señora Meer

Sue Birch
Helena Pierce
Madre
Sam

Tasia Munoz
Bardo
Karima
Penny
Oficial de seguridad Booth

Todd Haberkorn
Moorin
Cantante insoportable
Un notas
Tran Concelmo
Wilhelm

Wendy Powell
Jim-Jim
Mamá de Tina Chiquitina

Zach Bolton
Bandido Hodunk
Robot de Hyperion
O'Cantler
Pírotécnico
Robb Claymore

GEARBOX SOFTWARE DESEA DAR LAS GRACIAS A LOS SIGUIENTES MÚSICOS E INTERPRETES QUE HAN COLABORADO CON BORDERLANDS 2

Alexis Tipton
Molly Barrow
Tamara Freeborn

Andy Chandler
Dispersión de merodeador

Anthony Burch
Doble de Jack el Guapo

Ashly Burch
Arma molesta/Arma maldita
Tina Chiquitina

Barry Yandell
Carlo el bandido
Bandido maldito
Erik Franks Fink
Pinchito
Kanon Algood
Loggins
Otis el bandido
Tapón
Corporación Torgue
Tío de los dardos

Brina Palencia
Daisy
Gustav Yngelmo
Heller Moxxi
Joven ángel

Bruce DuBose
Marcus
O'Cantler
Robb Claymore

Bryan Massey
Barlo Gutter
Capitán Cabrera
Buche

Chad Cline
Michael Mamari

Charlie Campbell
Brewster
Dino
Viernes

Heaton
Horace
Perro Rabioso
Vejestorio
Bandido sarcástico
Rata de túnel

Cherami Leigh
Veanna Granlund
Kellis Morrison
Norico Sullivan

Chris Bevins
Merodeador bobo

Chris Burnett
Merodeador asesino

Chris Cason
Mal
Carajeta
Winters
Yanier

Chris Rager
Crank el goliat
Perito
Goliat
Tío borde
Torgue

Christopher Sabat
Bandido
Bandido 2
Bandido 3
Consoleitor 5000
John Scribbles
Teniente coronel de
helicópteros espaciales
Radio Carmesi
Van Owen

Chuck Huber
Mensajero
Barlo Gutter
Bandido siniestro
Ennis Gutter
Hacksaw Moore
Hark Gutter

Presidente de Hyperion
Merodeador destripador
Cerilla
Mick Zaford
Aplaudidor sarcástico
Shin Gutter
Ulysses

Colleen Clinkenbeard
Lilith
Patricia Tannis

Cris George
Tío de los dardos
Shiv Cranton
Bandido Tajo
Ciudadano

Dameon Clarke
Jack el Guapo
Oficial Friedman

Daniel Penz
Hunter Hellquist
Viejo Slappy
Corporación Tediore

David Eddings
Claptrap
T. K. Baha

Eric Vale
Bandido 2
Bandido 3
Bum-bum
Gar
Ingeniero de Hyperion
Robot de Hyperion
McNally Mortero
Will el bandido
Portero Zaford

Ian Sinclair
Vehículo de bandido
Secretario del Halcón de fuego
Jimbo Hodunk

J. Michael Tatum
Bandido Hodunk

TODA REFERENCIA A EVENTOS, PERSONAS, LUGARES O ENTIDADES EN ESTE PRODUCTO ES PURA FICCIÓN Y NO REPRESENTA NINGÚN EVENTO, PERSONA, LUGAR NI ENTIDAD REALES. GEARBOX NIEGA TODA SIMILITUD CON EVENTOS, PERSONAS, LUGARES O ENTIDADES REALES. EN CASO DE DARSE, TALES SIMILITUDES SON INVOLUNTARIAS Y FORTUITAS.

PUBLICADO POR 2K GAMES

2K Games es una división de 2K, un sello de publicación de Take-Two Interactive Software, Inc.

2K PUBLISHING

Presidente
Christoph Hartmann

Consejero delegado
David Ismailler

Vicepresidente sénior, desarrollo de producto
Greg Gobbi

Director de desarrollo de producto
John Chohanec

Director sénior, desarrollo de producto
Kate Kellogg

Productor sénior
Melissa Miller

Productores asociados
Chris Thomas
Karl Unterholzner
Shawn Watson
Andrew Dutra

Ayudantes de producción
Dave Blank
Anton Maslennikov
Tom Drake
Scott James
Ben Holschuh

Asistencia de producción adicional
Productor sénior
Lulu LaMer

Director de tecnología
Jacob Hawley

Arquitecto de sistemas online
Louis Ewens

Ingeniería online
Adam Lupinacci

Directores de producción creativa
Jack Scalici
Chad Rocco

Responsable de producción creativa
Josh Orellana

Coordinador de operaciones del área pública
Ben Kvalo

Vicepresidente sénior de marketing
Sarah Anderson

Vicepresidente de marketing
Matt Gorman

Vicepresidente de marketing internacional
Matthias Wehner

Coordinador del proyecto sénior
Kelly Miller

Coordinador asociado del proyecto
Phil McDaniel

Director de relaciones públicas, Estados Unidos
Ryan Jones

Responsable de relaciones públicas
Brian Roundy

Coordinadora de relaciones públicas
Jenniifer Heinser

Dirección de producción publicitaria
Jackie Truong

Dirección artística, publicidad
Lesley Zinn Abarcar

Diseñador gráfico júnior
Christopher Maas

Director de la web
Gabe Abarcar

Diseñador de la web
Keith Echevarria

Director de comunidad, multimedia y atención al consumidor
Tom Bass

Coordinador de la comunidad sénior
Greg Laabs

Coordinadores de la comunidad
David Eggers
Sasha de Guzman

Ayudante de producción publicitaria
Ham Nguyen

Responsable de producción gráfica
J. Mateo Baker

Editor de gráficos
Kenny Crosbie
Jeff Spoonhower

Editor de gráficos asociado
Michael Howard
Doug Tyler

Coordinador del proyecto de marketing
Renee Ward

Vicepresidente de desarrollo empresarial
Kris Severson

Vicepresidente del departamento legal
Peter Welch

Director de operaciones
Dorian Rehfield

Director de investigación y planificación
Mike Salmon

Licencias/Especialista de operaciones
Xenia Mul

Responsable de publicidad y relaciones con socios
Dawn Burnell

Ayudante de coordinación y relaciones con socios
Josh Villoria

Ayudante de publicidad
Rebecca Euphrat

CONTROL DE CALIDAD DE 2K

Vicepresidente de control de calidad
Alex Plachowski

Responsable de pruebas del control de calidad (proyectos)
Eric Zala

Coordinador de pruebas del control de calidad (equipo de asistencia)
Alexis Ladd
Doug Rothman

Jefe de pruebas (equipo de asistencia)
Scott Sanford
Nathan Bell
Will Stanley
Casey Ferrell

Probadores sénior
Stephen "Yoshi" Florida
Shant Boyatzian
Ruben Gonzalez
Doug Tyler
Marc Perret
Justin Waller

Equipo del control de calidad

Jason Berlin
Dustin Carey
John Dickerson
Keith Doran
Jeffrey Schrader
Athena Abdo
Christine Adams
Nick Avina
J.D. Bergman
Angela Berry
Dale Bertheola
Danny Boehm
Justin Bonaccorso
David Boyd
Glenn Boyd
Kara Boyd
Val Cain
Paul Carrion
Jon Castro
Alex Chaudhry
Chad Cheshire
Alex Coffin
Adam Cruz
Emma Dixie
Ashley Fountain
Stuart Fullerton
Carlos Garcia
Rodolfo Garcia
Andrew Garrett
Josh Glover
Peter Goepfinger
Sylvester Green
Lauren Hacaga
Michelle Halevi
Ryan Hedden
Pele Henderson
Kyle Hertz
Brian Hibbard

Jeff Higgins
Robert Hornbek
Meghan House
Dasha Jantzen
Alex Jimenez
Robert Klempner
Davis Krieghoff
Daniel Kurtz
Bill Lanker
Gabriel Loza
Francisco Ludena
Andrew Mantilla
Patrick McDonnell
Rob Mercado
Tony Monteverde-Talarico
Adrian Montoya
Chris Morgan
Deana Mundell
Obed Navas
Luis Nieves
Colin Overholt
Tom Park
Cody Paterson
Johnny Pease
Laura Portner
Nick Pylvanainen
Joseph Ros
Noah Ryan-Stout
Mark Sagun
Enrique Sanchez
Sergio Sanchez
Dylan Santizo
William Schoonover
Jared Shipp
Kevin Skorcz
Ann Smith
Jake Spigno
Josh Thomas
Jeremy Thompson
Ronald Tolle
Joel Youkhanna
Michael Weiss
Alex Weldon
Luke Williams
Jessica Wolff

2K INTERNATIONAL

Coordinador general
Neil Ralley

Coordinador de marketing internacional
Sian Evans

Coordinador del proyecto internacional
Yvonne Dawson

Director sénior de relaciones públicas internacionales
Markus Wilding

Ayudante del coordinador de relaciones públicas internacionales
Sam Woodward

Ayudante ejecutivo de relaciones públicas internacionales
Megan Rex

Coordinador de marketing digital internacional
Martin Moore

DESARROLLO DE PRODUCTO DE 2K INTERNATIONAL

Productor internacional
Mark Ward

Coordinadora de localización
Nathalie Mathews

Ayudante de la coordinadora de localización
Arsenio Formoso

Equipos de localización externos

Around the Word
Synthesis International Srl
Synthesis Iberia
Code Entertainment GmbH
Herramientas de localización y asistencia por cortesía de XLOC Inc.

CONTROL DE CALIDAD DE 2K INTERNATIONAL

Supervisor de control de calidad
José Miñana

Ingeniero de masterización
Wayne Boyce

Técnico de masterización
Alan Vincent

Jefe de proyecto del control de calidad de la localización
Karim Cherif

SOPORTE TÉCNICO

Si tienes problemas al ejecutar uno de nuestros títulos, puedes ponerte en contacto con el personal de Soporte técnico a través de:

Teléfono: 914 146 607 (Las llamadas se cobran con tarifa nacional)
De lunes a viernes, de 13.00 a 21.00 horas (hora central europea)

Página web: <http://support.2k.com>

Únicamente se resolverán dudas de carácter técnico o de instalación. En ningún caso, se facilitarán trucos o guías del juego.

Por favor, cuando vayas a ponerte en contacto con la línea de Atención al Cliente, procura tener preparada toda la información referente al producto: título del juego, manual y consola, de esta forma agilizaremos la solución a tu problema.

